任天堂 ファミリーコンピュータ™ ASM-4D



ディープダンジョンⅣ

DEEP DUNGEON Ⅳ

黒の妖術師

取扱説明書

FAMICOM FAMILY

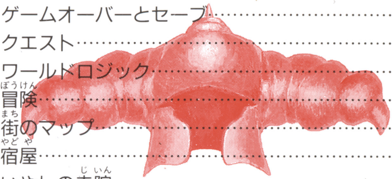
このたびはファミリーコンピュータ「ディープダンジョンⅣ 黒の妖術師」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございました。あなたのダンジョンの旅の手引として、ぜひこの取扱説明書をよくお読みください。

取扱上の注意

- ●ご使用後は、ACアダプターをコンセントから必ず抜いてください。
- ●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ●長時間ゲームをするときは、2時間毎に10分〜15分の小休止をしてください。
- ●シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ■ファミコン本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししないでください。
- ■むやみに電源スイッチをON／OFFしないでください。
- ■精密機器ですので、極端な温度条件下の使用、保管、強いショックなどを避けてください。
- ■端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。

※以上の注意が守られませんと、セーブした内容が消えたり、プログラムが破壊されるおそれがあります。

C O N T E N T S



★このカセット内部には、メモリバックアップ機能がついています。ゲーム途中でセーブした内容を保存してゲームを中断する場合は、ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら、電源スイッチをOFFにしてください。

DEEP(ディープ) DUNGEON(ダンジョン)の世界

剣(けん)と魔法(まほう)が支配(しはい)する、中世(ちゅうせい)。そこにいま、再(ふたた)び暗黒(あんこく)の時代(じだい)が訪(おとず)れようとしていた。倒(たお)されたはずの魔王(まおう)が蘇(よみが)えったのだ。世(よ)の中(なか)は乱(みだ)れ、人々(ひとびと)は恐怖(きょうふ)に打(う)ちひしがれていた。魔王(まおう)の住(す)む、ダンジョンの奥底(おくそこ)。そこ



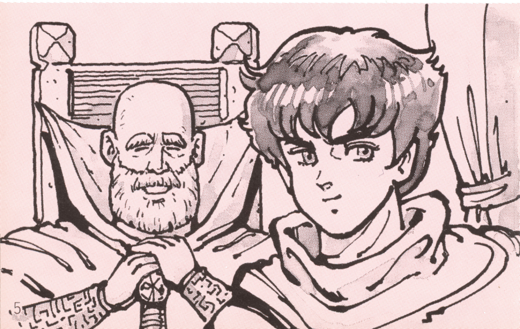
にたどり着くには数々の戦いに打ち勝ち、試練に耐えなければならない。仲間たちとパーティを組み、魔王を倒すべくダンジョンの奥底へ旅する。それがキミに課せられた使命なのだ。

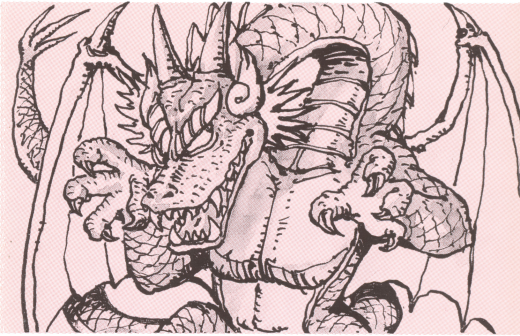


ストーリー

■時代背景

中世。そこでは悪のフォースと善のフォースがしのぎを削る、剣と魔法の世界であった。魔王がたびたび現れ、数々のモンスターをともなっては人々を恐怖のどん底におとしいれた。だが、そのたびに勇敢な戦士が立ち上がった。彼らは果敢な戦いでモンスターと魔王を倒し、地上にふたたび平和をもたらしていたのである。さて、かつて魔王を倒し、王国を救った三英雄。そのひとり、フレドが何者かによって殺された。それは魔王の復活を告げる、暗黒の時代の開演ベルの響きだった。





■暗黒時代

かつてないほどに強力な魔力を秘め、無数の強力なモンスターを復活させた魔王サイマー。それはダンジョンの奥深くに住み、街の人々を恐怖させた。このままでは、この街はただ滅びていくのを待つばかりだ。誰か、街を救う勇敢な戦士はいないのか。街の人々の声は祈りとなってこだまする。そして、ひとりの若き勇者が立ち上がった。

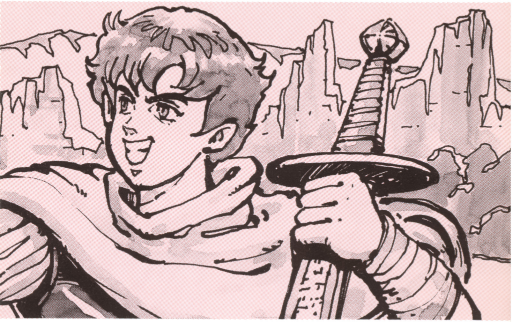
ストーリー



■決意

殺されたフレドには息子がいた。戦士の血を引き継いだ彼は、父の仇を打ち 王国にふたたび平和を取り戻すために、長い旅に出ることを決意する。だが、この旅は力強い仲間が必要だ。

まず、仲間は誰なのか。どこにいるのか。どうしたら、ともに旅をすることができるのか。ダンジョンの入り口にたどり着くずっと前から、主人公の長い旅ははじまっているのだ。



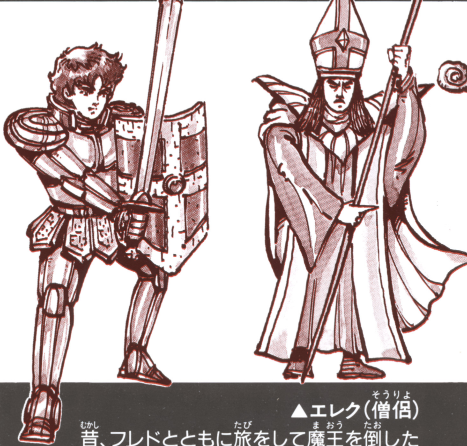
■旅立ち

魔王サイマーを倒すためには、父が昔使った剣が必要だ。いまはない、父の剣。しかし、宵の錬金術師がそのありかを知っているという。そこで主人公は、錬金術師の力を借りて父の形見の剣を手に入れる。そして、仲間たちとともにキミは、魔王サイマーを倒し、王国を救うため、暗く深いダンジョンを進むのだ。

登場人物

▼主人公(剣士)

殺された三勇士のひとりフレドの息子。剣の達人だが、魔法もいくつか使うことができる。経験を積むことによって体力もぐんぐんアップする。



▲エレク(僧侶)

昔、フレドとともに旅をして魔王を倒した僧侶。いまは司祭。カリムの塔に幽閉されていたところを主人公に救われ、再び旅に出る。

▼カレフ(魔法使い)

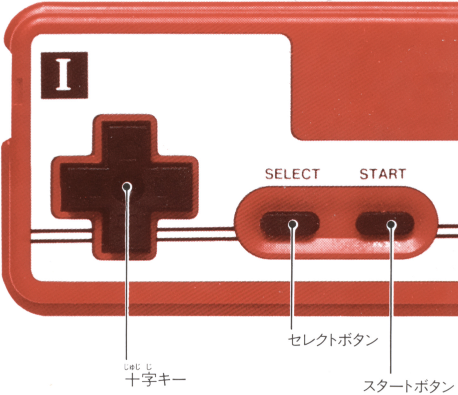
カレフも昔、フレドとともに旅をした仲間。数々の魔法を効果的に使えば、たのもしい仲間となる。



▲サイト(魔法使い)

カレフの弟子。経験値を積めば使える魔法の数も増える。

コントローラーの操作方法

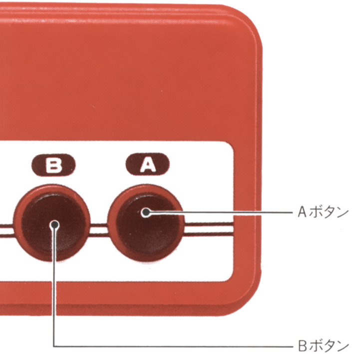


■名前入力の時

- 十字キーで入力したい文字にカーソルを合わせる
- Aボタンでその文字を選択する
- Bボタンで１文字削除

■通常画面

- 十字キーで、移動・方向選択（↑、Aボタンで前方に移動。→で右、←で左、↓で後



ろを向く）

●Bボタンでキャンプモードに入る

●セレクトボタンでコメントスピードを変更できる

■キャンプ、イベント、戦闘画面……………………

●十字キーでカーソル移動

●Aボタンでコマンド選択

●Bボタンでコマンドのキャンセル

ゲームをはじめる

■ゲームスタート

タイトル画面が出た後、なにかボタンを押すと、メニュー画面に切り替わります。十字キーでコマンドを選び、Aボタンを押してください。

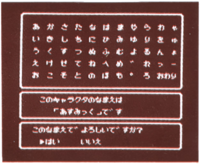


※必ずカセットを入れてから電源をONにしてください。

■キャラクタをつくる

まず、キャラクタをつくります。登録画面が出たら十字キーで空白のスペースに矢印を合わせ、スタートボタン。すると五十音表が表示されますので十字キーで5文字以内の名前を入力します。

間違った場合はBボタンでひとつ前に矢印を戻すことができます。入力が終わったら矢印を「おわり」に合わせてAボタンを押してください。



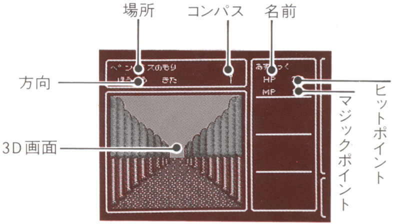
■キャラクタを消す

登録したキャラクタを消したい場合、セレクト画面で「キャラクタをけす」を選択し、Aボタンを押してください。そのキャラクタは消え、新しいキャラクタを登録することができます。

■冒険を続ける

セレクト画面で「ぼうけんをつづける」を選択しAボタンを押してください。登録したパーティの名前や現在のレベルが表示されます。冒険をはじめるパーティに十字キーで矢印を合わせ、スタート。いよいよ冒険のはじまりです。
前回ゲームの途中でセーブした場合は、最後にセーブした宿屋からゲームがスタートします。

■画面の見方



ゲームの進め方

1.コマンド……………………………… 17P

奥の深いゲームだけにコマンドも複雑。しっかりマスターして、あわてないようにしよう。

2.ゲームオーバーとセーブ………………19P

戦いで全員がマヒしたり死んだりするとゲームオーバー。必ず、途中でセーブしておこう。



3.クエスト………………………………20P

旅の途中、竜を救ったり、商人の護衛をしてお金を稼いだり、薬草を届けたりと、いくつものクエストが君を待っている。

4.ロジック………………………………21P

ディープダンジョンの世界には、ある種の決まりごとがある。必ずメモしよう。

5.オートマッピング……………………23P

このゲームには、オートマッピング機能がついている。うまく利用して道に迷わないように。

6. 宿屋……………………………………27 P

このゲームで、とても重要な役目を果たすのが宿屋。ここで必ず、途中経過をセーブしよう。

7. いやしの寺院……………………………28 P

ダメージを受けたキャラクタやパーティは、寺院で復活させ、体勢を立て直して戦いに臨もう。

8. 武器と防具の店…………………………29 P

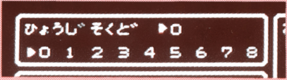
誰がどの武器を使えるのか、どの防具は誰に適しているのか。よく考えて買おう。

9. 取引所……………………………………35 P

旅に欠かせない薬やいろいろなものを売っている。

■表示速度を変える

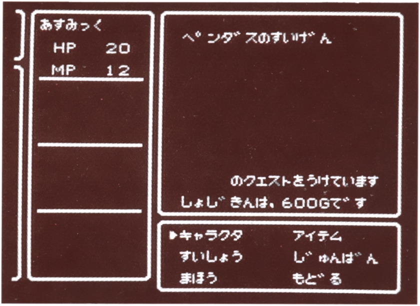
慣れるまではゆっくり表示させ、よく意味を考えてみよう。



速い ⟷ 遅い

キャンプコマンド

■キャンプメニュー



1 キャラクタの状態を見る

Ａボタンで「キャラクタ」を選ぶとキャラクタのステイタスが表示される。自分の状況を忘れると危ないぞ。

2 水晶を使う。

アルムの村で「すいしょう」を手に入れておけば「すいしょう」のコマンドを選ぶと、自分の足取りを確認することができる。ただし、街や村では使えない。

※P23参照

3 アイテムを使う。

使えるアイテムは全部で76種類にも及ぶ。状況に適したアイテムをえらぼう。

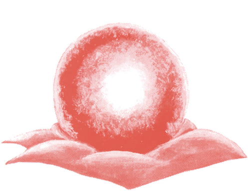
※武器や防具等は持っているだけでは効果がないアイテムコマンドで「つかう」を選択しないと装備したことにはならない。

4 魔法を使う

かけられた魔法をといたり、体力を回復させたりして、次の旅に備えよう。

5 順番を考える。

敵のモンスターの配列を予想して、パーティのフォーメーションを入れ換ておこう。



ゲームオーバーとセーブ

■ゲームオーバー

パーティ全員がマヒしたり死んだりすると、ゲームオーバー。途中でゲームをセーブしていた場合、記録した宿屋からゲームをはじめることができます。「ふたたびぼうけんをしますか？」と聞いてきますから、ゲームを終了する場合は「いいえ」を選び、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。

■ゲームを途中でやめる場合

宿屋で「きろくする」を選択し、パーティの現在の状態をセーブします。パーティが全滅したときや、ゲームを中断したときにも、最後にセーブした状態からゲームがはじまります。レベルが上がったりアイテムが増えたときには、こまめにセーブするようにしましょう。

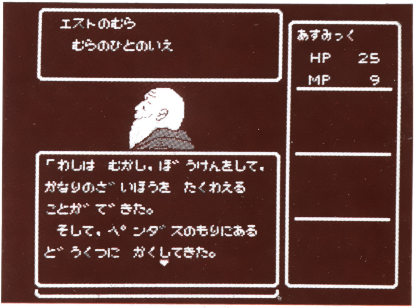
※カセット内部には、メモリバックアップ機能が入っています。セーブをすれば電源を切っても、最後の記録からゲームが再開されます。ゲームをやめる場合は、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。そうしないとセーブしたデータが破壊されるおそれがあります。

■メインクエスト

父の仇、ディープダンジョンの奥深くに潜む魔王サイマーを倒し、王国に平和を取り戻す。これが、主人公に与えられた使命だ。だが、そのためにはいくつものクエストを満たさなければならない。

■サブクエスト

旅をはじめると、目的には一見関係のないような依頼が、次々に主人公の元に舞い込むはずだ。だが、そういった依頼の多くが、重要なアイテムを得られたり、武器を買うお金を得られたりと、実はダンジョンの旅に大きな意味を持っているのだ。全力でクリアして、ダンジョンの旅に臨もう。



ワールドロジック

■ロジック

この世界は、ある種の法則に支配されている。街の配置、モンスターの登場パターン、人との会話など、注意深く観察し、覚えておこう。

■モンスター攻略法

相手の力と自分の力をすばやく判断し、戦うときは徹底的に戦い、逃げるならただちに逃げよう。

■ダンジョン攻略法

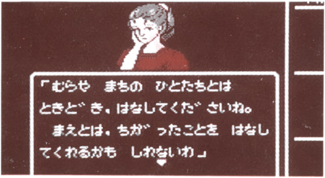
自分のいる位置を見失わないために、水晶をうまく使って、絶えず自分のいる場所を知っておこう。

■ロジックマップを書こう

ロジックマップとは、この世界のパターンの記録。克明に記録を残して行くことが、結局近道なのだ。

■人の話を聞け

うっかり聞き逃すと、思わぬヒントを失うことになる。人の話は、真剣に聞いてメモしよう。



■キャンプ

パーティが疲れたら、キャンプを張ろう。魔法やアイテムで体力を回復しないと、思わぬ敵にやられてしまうことだってあるからだ。アイテムの確認にもキャンプは欠かせない。

○キャラクター

戦いを繰り返すことにより、キャラクタは成長してゆく。よく確認しておこう。

○装備

使えるアイテムなどは、キャンプで確認しておこう。モンスターに出会ってから、あわてて装備を選んでいては、攻撃のチャンスを逃してしまう。

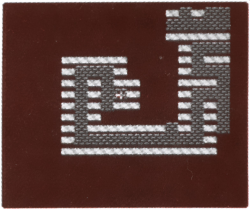


冒険

■オートマッピング

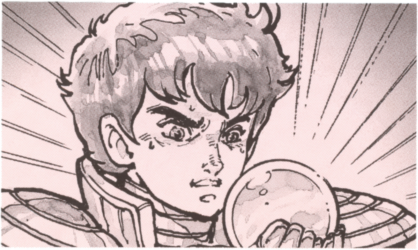
このゲームは面倒なマッピングをなくしても、自分の通った場所を見ることができる。水晶を使え。

ただし、ダンジョンの一部では使えない場合もある。



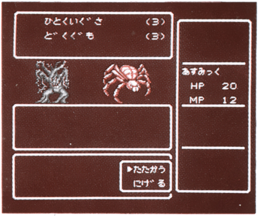
○ 水晶

奥深いダンジョンでは、自分がどこを通ったのかを見失いがちだ。そういうときは、迷わず水晶を使う。自分の足跡を水晶が教えてくれる。



■戦闘

モンスターに出くわしたら、戦闘の画面になる。敵の種類と数が、画面に表示されるから、コマンドを選んでモンスターとの戦いだ。(各モンスターに対し有効な戦い方がある)



○戦う

コマンドの「たたかう」を選ぶ。攻撃する相手を選び、アタック開始だ。

○魔法

魔法による攻撃、または防御をおこなう。魔法の効果、有効範囲、消費するMPなどについては41ページを参照。

○アイテム

戦いに使うアイテムを選択できる。その場に適したアイテムを決めるのは、難しい選択だ。

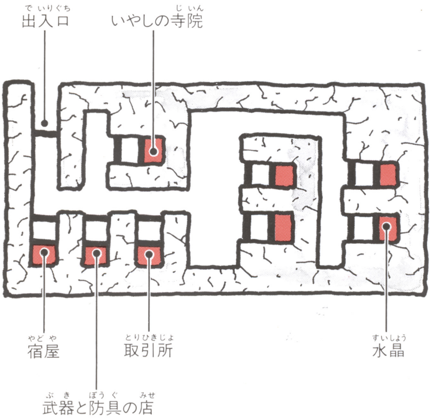
○逃げる

時には最大の武器となるのが、この「にげる」だ。無駄な戦いで消耗していては、ダンジョンの底までは行けない。

街のマップ

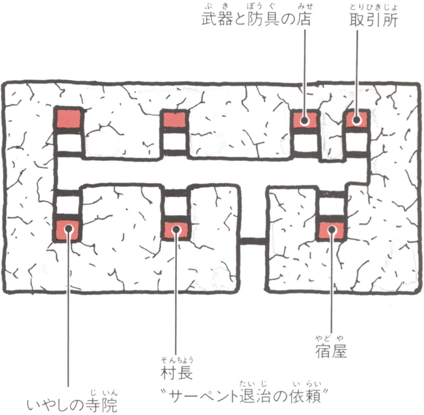
■アルムの村

ダンジョンの中でも自分の軌跡を知ることができる水晶玉。このゲームに欠かせないアイテムは、このアルムの村で手に入れなければならない。



■ソレルの村

アルムの村、ベンダスの森につながっている。ここで依頼されるクエスト"サーペント退治"をクリアして先へ進もう。



宿屋

■宿屋(INN)

パーティの面々も疲れる。戦えばポイントも減らしてしまう。宿泊して休息を取れば、体力も回復する。

○宿泊

全員のHP(ヒットポイント)とMP(マジックポイント)を最大に回復させる。

○冒険の記録

宿屋で冒険の記録をセーブしておけば、次回ゲームをはじめるときにも、最後にセーブした宿屋からゲームを再開することができる。アイテムが増えたりレベルが上がった場合には、必ずセーブするようにしよう。



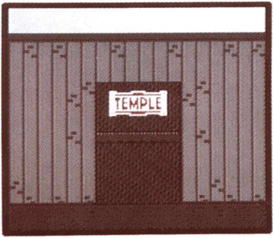
■いやしの寺院（TEMPLE）

○生き返らせる

死んだ仲間を復活させることができる。生き返ったキャラクタは、最大HPまで回復しています。

○治療する

戦いで毒を受けたり、マヒした仲間を助けてくれるのもいやしの寺院の役目だ。



武器と防具の店

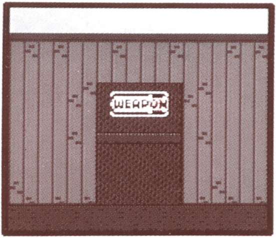
■武器と防具の店(WEAPON)

○武器を買う

以下のリストのような、数々の武器を売っている。強力な武器があるほどモンスターと有利に戦えるが、もちろん強力な武器ほど高いお金を支払わなければならない。

○防具を買う

攻撃力がいかにすぐれていても、防御が弱かったら簡単に殺されてしまう。相手の攻撃に応じた防具を使いこなそう。



武器



1.長剣	騎士の使う長い剣
2.騎士の槍	騎士の使う槍
3.短剣	普通の短剣
4.暗殺の剣	非常に貫通率の高い、魔法の短剣。
5.細身の剣	最初から装備している剣
6.魔界の剣	魔法使いの使える最も強力な武器
7.小型の斧	安価で、強力な武器、魔法使いは装備不可

武器と防具の店

武器



8.大きな斧	最大の斧で、非常に強力、値段も強力
9.メイス	こんぼうから発展した強力武器
10.木の杖	い力は少ないが安価
11.フレイル	メイスの強力版で、はなれた攻撃に有利
12.鎖鎌	カマとフンドウの投げ武器で、値段なりに強力
13.聖なる槍	僧侶の使える最も強力な武器

よろい



1.布(ぬの)のよろい



2.皮(かわ)のよろい



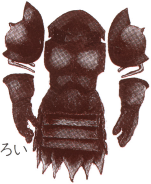
3.胸(むね)のよろい



4.鎖(くさり)のよろい



5.鱗(うろこ)のよろい

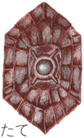


6.鉄(てつ)のよろい

1.布(ぬの)のよろい	安価(あんか)で誰(だれ)でも装備(そうび)できる
2.皮(かわ)のよろい	安価(あんか)でまあまあ防御力(ぼうぎょりょく)もある
3.胸(むね)のよろい	少(すこ)し高(たか)いが、強力(きょうりょく)なよろい
4.鎖(くさり)のよろい	主人公(しゅじんこう)が、最初(さいしょ)から身(み)につけている
5.鱗(うろこ)のよろい	うろこでつくった強力(きょうりょく)なよろい
6.鉄(てつ)のよろい	高額(こうがく)だが非常(ひじょう)に強力(きょうりょく)

武器と防具の店

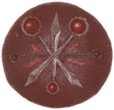
たて



1.木のたて



2.小さなたて



3.丸いたて



4.騎士のたて



5.長いたて

1.木のたて	安価でだれでも装備できる
2.小さなたて	安価でそこそこ強力
3.丸いたて	けっこう防御力がある。丸いので攻撃をそらしやすい
4.騎士のたて	高額だが防御力はピカー
5.長いたて	けっこう高いが全身を防げる。強力な盾

マスク



1.皮のマスク



2.鉄のマスク



3.サリット



4.角かぶと

1.皮のマスク	誰でも装備できるオトク品
2.鉄のマスク	高額だが攻撃に対する防御はスゴイ
3.サリット	軽くて強力なオトク品
4.角かぶと	高額で最高に強力なマスク

※このほかに、武器と防具の店以外で手に入るアイテムもある。

取引所

■道具屋(SHOP)

旅に必要な薬やアイテムなどを売る店が道具屋。道具屋では物を買うだけではなく、不用な装備を売ってお金を手にすることもできる。

○買う

コマンドを選ぶと、だれが持つのか聞いてくるので、キャラクタを選択・決定します。そのキャラクタがそれを持てない場合は、もう一度だれが持つのかを聞いてきます。

○売る

「うる」をチョイスすると、だれの持ち物を売るのかを聞いてくる。キャラクタを選ぶと、現在持っているものが表示されるので、選択・決定する。



くすり


1.テークの薬


2.毒消薬

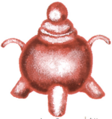

3.力の薬


4.テーカの薬

5.目覚めの薬



6.エンデの薬


7.黄泉の薬


8.魔界の水

1.テークの薬	テークの魔法(数回使える)
※2.毒消薬	エクスの魔法
※3.力の薬	ちからが一時的に上昇する
4.テーカの薬	テーカの魔法(数回使える)
※5.目覚めの薬	エクラールの魔法
※6.エンデの薬	エンデの魔法
※7.黄泉の薬	生き返りの薬
※8.魔界の水	魔力回復の薬

※は一度使うと消えてしまう。

取引所

アイテム



※1.炎の巻き物	フレアの魔法
※2.聖霊のつぼ	エレメントールの魔法
※3.竜のつぼ	ドラゴールの魔法
※4.沈黙の石	クロスの魔法
※5.催眠の石	リーマの魔法
※6.移動の石	ターンの魔法
7.眠りの笛	リームの魔法
8.沈黙の笛	クロスの魔法
●9.水晶	何度でも冒険で経験した場所が見渡せる
●10.御守	MPを回復する

※一度使うと消えてしまう。

●は取引所では手に入りません。



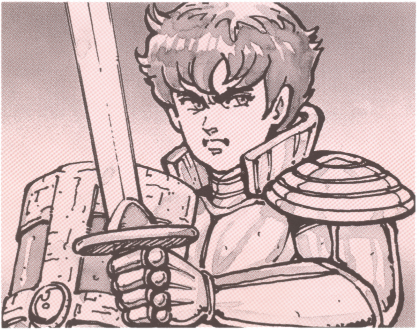
※11.力の砂	使用者のちからを１上げる
※12.素速さの砂	使用者のすばやさを１上げる
※13.精神の砂	使用者の精神力を１上げる
※14.抵抗の砂	使用者の抵抗力を１上げる
※15.知識の砂	使用者の最大MPを１上げる
※16.体力の砂	使用者の最大HPを１上げる
●17.宝のカギ	宝箱を取るための鍵
●18.宝箱	これを老人の所に持って行くと、報酬をくれる
●19.薬草	病人を治すことができる
●20.王の手紙	これを東方の王に渡す
●21.ソロモンリング	動物の話を聞くことができる

※は一度使うと消えてしまう。

呪文

■呪文

ときにはどんな武器よりも役に立つ魔法。魔法を覚えることは、ダンジョンの旅には欠かせない。その呪文は、全部で30種類もあって、騎士の使える魔法、魔法使いの使える魔法、僧侶の使える魔法はそれぞれ異なる。また、敵だけが使う魔法もあるから注意が必要だ。



主人公(騎士)の覚える魔法

テ　ー　ク…体力回復魔法
ラ テ ー ク…テークをパーティ全員にかける
エ　ン　ト…攻撃力を上昇させる
リ　ー　ム…敵1グループを眠らせる
フ　レ　ー…炎によって、敵1グループにダメージを与える
ソルテクト…味方一人の防御力を高める
ソルエクラール…味方一人を眠り、マヒからの回復

敵だけが使う魔法

しのまほう…HPにかかわらず、抵抗に失敗したキャラクタを殺す魔法。

呪文

魔法使いの覚える魔法

リ　ー　マ…リームの強化版
ソルリーマ…敵一匹を金縛りにする
フ　レ　ア…フレーの強力版
フレスト…フレアの強力版
フレノス…集団ダメージを与える。戦闘が終了するまで続く
レ　　　ア…レイの強化版
エ　ン　タ…攻撃力を上げる。エントの2倍の効果
エレメントール…サラマンダーを呼び出す
ドラゴール…ドラゴンを呼び出す
バークス…電撃により、敵全員にダメージを与える魔法バークよりもさらに強力
カ　イ　ト…パーティの精神力（魔法に対する抵抗力）を上げる

僧侶の覚える魔法

テーカ…テークの強力版
ラテーカ…テーカをパーティ全員にかける
テースト…死以外の完全回復魔法
エクス…毒消し魔法。味方一人
エクラール…パーティ全員を、眠りとマヒから回復
テクト…パーティの防御力を上げる
クロス…敵の魔法を封じる
ターン…最近寄った街・村・城に戻ることができる。戦闘中にも使用可能
パーク…電撃による敵全員にかけるダメージ魔法
エンデ…パーティの抵抗力を上げる
ベール…敵と出会う確率を下げる（ただし戦闘中は使えない。）
レイ…光による個人用のダメージ魔法

アスミックテレホンサービス

☎03(235)5619

発売元

ASMIK

株式会社アスミック

〒162 東京都新宿区揚場町1-21



Humming Bird Soft™